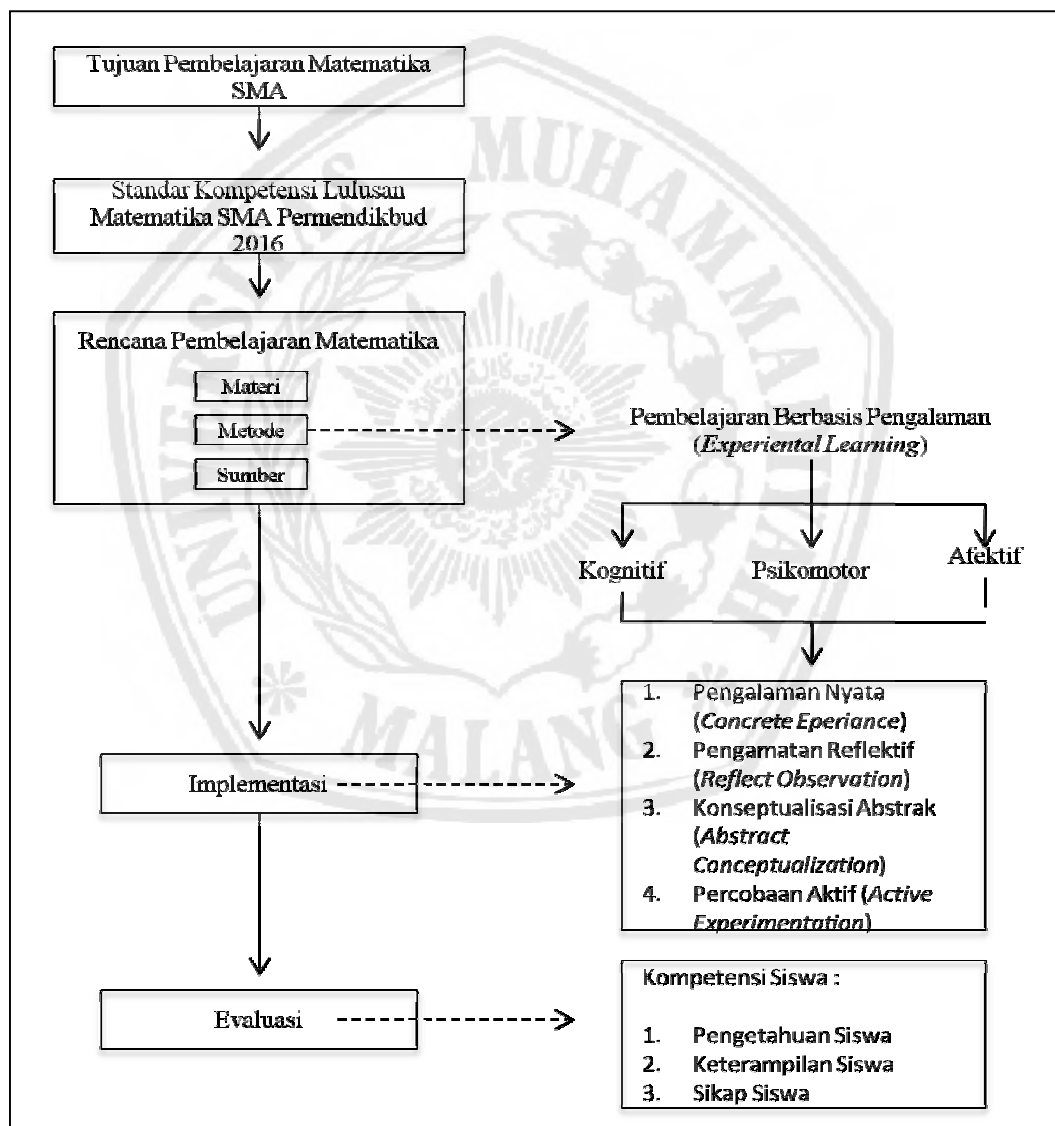


BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kerangka pikir yang dibangun dalam penelitian ini untuk mempermudah dan memperjelas pemahaman pada kajian teori, maka dapat dilihat dalam Gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut, dapat dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika yang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada Peraturan Menteri Kependidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 yaitu, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga kompetensi tersebut dapat dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran matematika yang terdiri dari tiga komponen yaitu materi, metode, dan sumber. Metode yang digunakan untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Selain itu, dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) merupakan suatu metode yang menitik beratkan pada pengalaman siswa dalam proses belajar untuk menemukan konsep yang kemudian diaplikasikan untuk menemukan solusi permasalahan. Metode ini juga dapat membuat siswa aktif dan kreatif dalam pembelajarannya, karena pada metode pembelajaran ini siswa menemukan sendiri pengetahuan pembelajaran dengan cara mengaplikasikan pengetahuannya yang telah didapat melalui pengalamannya. Implementasi metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dengan melalui 4 tahapan yakni: (1) pengalaman nyata (*concrete experience*), (2) pengamatan reflektif (*reflect observation*), (3) konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan (4) percobaan aktif (*active experimentation*). Selanjutnya dari implementasi tersebut akan terbentuk menjadi evaluasi. Evaluasi yang dilakukan dengan melihat dari kompetensi yang

dihasilkan oleh siswa yaitu, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

A. Tujuan Pembelajaran Matematika SMA

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, tidak hanya pada tingkat sekolah dasar, namun sampai pada tingkat perguruan tinggi. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 mengenai tujuan pembelajaran matematika yaitu: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, dan (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Selain itu, tujuan dari mata pelajaran disekolah adalah agar siswa mampu memahami konsep matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengomunikasikan gagasan, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan (Wardhani, 2008). Jadi, tujuan yang dimaksud dari pembelajaran matematika ini bukan penguasaan materi saja, tetapi proses untuk mengubah tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang akan dicapai. Begitu juga dengan tujuan pembelajaran matematika yang dilakukan dengan metode pembelajaran

berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang bertujuan untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa berdasarkan pengalamannya.

Upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional telah ditetapkan dalam Standar Kompetensi Lulusan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 yang berisi tentang kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Standar isi merupakan kriteria untuk mencapai kompetensi lulusan, yaitu mengenai ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi siswa pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Oleh karena itu, Standar Isi disesuaikan dengan substansi tujuan pendidikan nasional dalam sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Berdasarkan kriteria standar kompetensi lulusan dan standar isi berhubungan dengan tujuan dari pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) mengenai kompetensi siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

Ketiga kompetensi tersebut terlihat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 memiliki proses pemerolehan yang berbeda. Sikap dibentuk melalui aktivitas-aktivitas: menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diukur melalui aktivitas-aktivitas: mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas-aktivitas: mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Jadi, karakteristik kompetensi dan perbedaan proses pemerolehannya tergantung dari Standar Isi.

B. Rencana Pembelajaran Matematika

Sebelum mengajar terlebih dahulu seorang guru harus membuat sebuah rencana pembelajaran atau yang sering disebut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pegangan selama mengajar di dalam kelas. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat oleh guru untuk membantunya dalam mengajar agar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Perencanaan proses pembelajaran ini juga diatur dalam standar proses Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi.

Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan materi, metode pembelajaran, dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Materi merupakan konsep dan fakta yang akan diajarkan kepada siswa. Materi pelajaran berisi bahan pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2008). Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan. Komponen terakhir yang tidak kalah penting dalam RPP adalah penilaian hasil belajar. Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar siswa. Selanjutnya, metode pembelajaran digunakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah proses

pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan tidak melibatkan siswa secara aktif, dan tidak melibatkan pengalaman siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, metode yang tepat untuk menjadi solusi permasalahan tersebut adalah metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), karena metode ini selain lebih melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajarannya siswa juga diarahkan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan-kegiatan yang didasari pengalaman siswa sendiri.

C. Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*experiential learning*)

Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran yaitu dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Istilah metode adalah jalan atau cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan. Metode pembelajaran adalah merupakan salah satu unsur kurikulum dan digunakan dalam proses pembelajaran (FIP-UPI, 2007). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus mampu mengarahkan siswa menjadi aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran yang bermakna.

Belajar akan lebih efektif jika terjadi proses yang aktif di dalam pembelajarannya. Pembelajaran yang berlangsung memuat siswa tidak hanya menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, namun lebih dari itu, siswa berpikir dalam mempelajari teori dan konsep kemudian mempraktikannya. Siswa pada saat mempraktikan inilah akan membuat siswa lebih lama dalam mengingat pembelajaran karena siswa dapat mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari ke dalam suatu permasalahan. Dewey berpendapat bahwa pengalaman merupakan jantung kehidupan manusia yang akan mengantarkannya ke arah

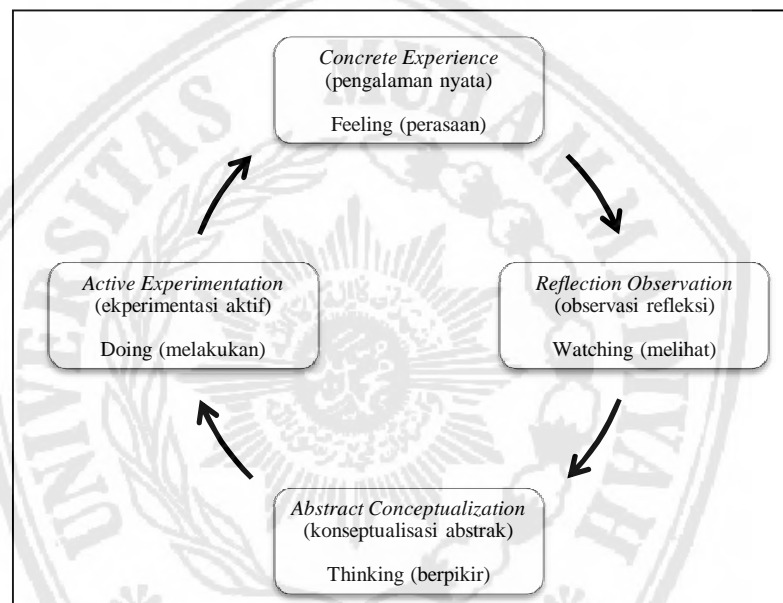
pertumbuhan dan kedewasaan (Mappa, 2011). Berdasarkan pendapat tersebut, maka seharusnya pembelajaran yang dilakukan mampu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

Metode *experiential learning* adalah suatu metode proses belajar mengajar yang mengutamakan pembangunan manusia dan bagaimana seorang individu belajar membentuk dirinya sendiri, yaitu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung (Kolb, 2008). Dalam hal ini, pengalaman mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan belajar sebagai suatu proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Ketika pembelajaran di kelas, siswa diarahkan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui kegiatan-kegiatan yang didasari pengalaman siswa sendiri. Siswa diarahkan untuk menggali pengetahuan lamanya, mengadakan percobaan, dan menemukan konsep baru. Siswa kemudian memperoleh konsep atau pengetahuan yang baru dari kegiatan tersebut. Menurut Kolb (2008) pengetahuan merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasikan pengalaman.

Berdasarkan tujuan dari metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yaitu untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Selanjutnya, untuk mencapai tujuan tersebut maka metode *experiential learning* memiliki tahapan dalam penerapannya. Oleh karena itu, tahapan dalam pembelajaran inilah yang membedakan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) berbeda dengan metode yang lain.

1. Sintaks Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*experiential learning*)

Menurut Kolb (2008) mengungkapkan bahwa tahapan pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan yakni (1) *concret experience* (pengalaman nyata), (2) *reflection observation* (observasi reflektif), (3) *abstract conceptualization* (konseptualisasi abstrak), (4) *active experimentation* (ekperimentasi aktif). Keempat tahap tersebut oleh David Kolb kemudian digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Siklus tahapan pembelajaran model Kolb

Tahapan pembelajaran Kolb dimulai dari pengalamankonkret yang dialami oleh seseorang. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan secara individu. Seseorang akan berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dialami, yaitu pada proses refleksi. Refleksi ini menjadi dasar proses konseptualisasi atau proses pemahaman prinsip-prinsip yang mendasari pengalaman yang dialami. Proses implementasi merupakan situasi dan konteks yang memungkinkan penerapan konsep yang sudah

dikuasai. Kemungkinan belajar melalui pengalaman-pengalaman nyata kemudian direfleksikan dengan mengkaji ulang apa yang telah dilakukannya tersebut. pengalaman yang telah direfleksikan kemudian diatur kembali sehingga membentuk pengertian-pengertian baru atau konsep-konsep abstrak yang akan menjadi petunjuk bagi terciptanya pengalaman atau perilaku-perilaku baru. Proses pengalaman dan refleksi dikategorikan sebagai proses penemuan (*finding out*), sedangkan proses konseptualisasi dan eksperimentasi aktif atau implementasi dikategorikan dalam proses penerapan (*taking action*).

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan dari metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- a. membangun pengalaman dengan memperkenalkan pada siswa apa dasar topik dan materi matematika yang harus dimengerti terlebih dahulu.
- b. melibatkan siswa pada suatu pengalaman realistis tentang matematika yang menyediakan gambaran suatu pengalaman.
- c. siswa membuat konsep dan hipotesis dan mengaitkan pengalaman.
- d. mengijinkan siswa untuk mengadakan percobaan dengan apa yang telah mereka dapat untuk membentuk pemahaman dan pengalaman.
- e. guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap konsep yang mereka gunakan.
- f. siswa menerapkan konsep yang telah mereka buat (eksperimentasi aktif atau implementasi).

Menurut *experiential learning theory* agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki empat kemampuan (Nasution Dalam Baharudin Dan Esa, 2007)

Tabel 2. 1 Empat kemampuan yang harus dimiliki siswa

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concert Experience</i> (CE)	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman	Feeling (perasaan)
<i>Reflection Observation</i> (RO)	Siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	Watching (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	Thinking (berfikir)
<i>Active Experimentation</i> (AE)	Siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	Doing (berbuat)

Uraian Tabel 2.1 dapat disimpulkan, bahwa metode pembelajaran *experiential learning* merupakan metode pembelajaran yang memperhatikan atau menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami siswa. Siswa terlibat langsung dalam proses belajar dan siswa mengonstruksi sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

2. Tujuan *experiential learning*

Pembelajaran berbasis pengalaman merupakan suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap melalui pengalamannya secara langsung (Sugiyanto, 2010). Tujuan dari metode ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu:

- a. mengubah struktur kognitif siswa,
- b. mengubah sikap siswa, dan
- c. memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada.

Ketiga elemen itu saling berhubungan dan memengaruhi secara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada, maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif.

D. Mengidentifikasi Kompetensi Siswa

Teknik yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah memperoleh metode pembelajaran berbasis pengalaman, maka yang harus dilihat yaitu kompetensi siswa tersebut. Kompetensi yang meliputi kapasitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap menjadi aspek penting yang tidak boleh dilupakan untuk diidentifikasi (Purmono, 2014).

1. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan pada buku panduan penilaian yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015 merupakan penilaian untuk mengukur kemampuan siswa berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, serta kecakapan berpikir tingkat rendah sampai tinggi. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan berbagai teknik penilaian. Guru memilih teknik penilaian yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai. Penilaian dimulai dengan perencanaan yang dilakukan pada saat menyusun rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus.

Penilaian pengetahuan selain untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai ketuntasan belajar (*mastery learning*) sesuai dengan isi buku panduan penilaian, juga untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan penguasaan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran (*diagnostic*). Selanjutnya pemberian umpan balik (*feedback*) kepada siswa dan guru merupakan hal yang sangat penting, sehingga hasil penilaian dapat segera digunakan untuk perbaikan mutu pembelajaran. Ketuntasan belajar untuk pengetahuan ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan batas standar minimal nilai Ujian Nasional yang ditetapkan oleh pemerintah. Namun secara bertahap sekolah harus meningkatkan kriteria ketuntasan dengan mempertimbangkan kondisi siswa dan pendukung pembelajaran.

Berbagai teknik penilaian pengetahuan dapat digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing KD yang terdapat pada buku panduan penilaian. Teknik yang biasa digunakan adalah tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Tes uraian cocok digunakan guru mata pelajaran matematika, sains, dan pengetahuan sosial yaitu untuk mengukur sejauh mana kapasitas pengembangan pemahaman peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini penilaian pengetahuan dalam pembelajaran matematika dilakukan dengan teknik tes tertulis berupa pemberian soal uraian. Tes uraian adalah salah satu bentuk jenis soal yang lebih mengedepankan nilai subjectivitas siswa (Purmono, 2014). Tes uraian ini berguna untuk mengukur kemampuan yang tak dapat diukur dalam tes objektif.

Tes uraian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian terbatas. Tes uraian terbatas adalah bentuk tes yang butir-butir soalnya mempunyai himpunan jawaban lebih pasti, sehingga guru dapat melakukan proses penskoran secara lebih objektif (Purmono, 2014). Model tes ini mempunyai kunci jawaban yang relatif pasti, sehingga guru bisa memberikan standarisasi penilaian lebih objektif terhadap jawaban siswa.

2. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada buku panduan penilaian adalah penilaian untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa terhadap kompetensi dasar pada KI-4. Penilaian keterampilan menuntut siswa mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pengetahuan yang sudah dikuasai siswa dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya (*real life*). Ketuntasan belajar untuk keterampilan ditentukan oleh satuan pendidikan, secara bertahap satuan pendidikan terus meningkatkan kriteria ketuntasan belajar dengan mempertimbangkan potensi dan karakteristik masing-masing satuan pendidikan.

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik antara lain penilaian praktik/ kinerja, proyek, dan portofolio. Namun dalam penelitian ini penilaian keterampilan dilakukan dengan teknik penilaian observasi kinerja siswa. Penilaian kinerja dilakukan dengan cara mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan dalam pembelajaran matematika karena untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut siswa melakukan tugas tertentu. Selain itu, sikap

dan perilaku siswa dapat diketahui melalui kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), dan kegiatan mental (*mental activities*). Teknik observasi kinerja sebagai penilaian harus dilakukan pada saat proses pendidikan berlangsung disekolah, dan guru tidak perlu terlalu formal memperhatikan tingkah laku siswa, tetapi ia cukup mencatat secara teratur gejala dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh setiap siswa (Purmono, 2014). Proses mengamati dan mencatat tingkah laku siswa secara wajar menjadikan proses pengukuran dan evaluasi tersebut tidak mengganggu kegiatan-kegiatan normal dari kelompok atau individu yang diamati.

3. Penilaian Sikap

Sikap didefinisikan secara beragam oleh berbagai ahli. Menurut pandangan Gagne (Adisusilo, 2012) sikap sebagai keadaan batiniah seseorang, yang dapat memengaruhi seseorang dalam melakukan pilihan-pilihan tindakan personalnya. Sikap sendiri secara umum terkait dengan ranah kognitif dan ranah afektif serta membawa konsekuensi pada tingkah laku seseorang.

Penilaian sikap merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati sikap peserta didik dalam berperilaku di lingkungan tempat belajar (Purmono, 2014). Sikap dapat dibentuk untuk terjadinya perilaku atau tindakan yang diinginkan. Secara umum, objek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah sebagai berikut: (1) sikap terhadap materi pelajaran, (2) sikap terhadap guru/ pengajar, dan (3) sikap terhadap proses pembelajaran. Begitupula dalam penelitian ini dalam proses

pembelajaran matematika objek yang nilai dalam proses pembelajarannya sama seperti yang telah disebutkan.

Teknik penilaian sikap yang digunakan dalam penelitian pembelajaran matematika ini menggunakan observasi penilaian diri. Selain itu, penilaian diri juga dapat digunakan untuk membentuk sikap peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Buku panduan penilaian untuk sekolah menengah menjelaskan bahwa penilaian diri dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan kepribadian peserta didik antara lain: (1) dapat menumbuhkan rasa percaya diri, (2) siswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri, (3) dapat mendorong, membiasakan, dan melatih siswa untuk berbuat jujur, dan (4) membantu sikap terhadap mata pelajaran/ pengetahuan.

Instrumen yang digunakan untuk observasi penilaian diri berupa lembar penilaian diri yang dirumuskan secara sederhana, namun jelas dan tidak bermakna ganda, dengan bahasa lugas yang dipahami siswa, dan menggunakan format sederhana yang mudah diisi oleh observer.

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berjudul “Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Pengalaman (*experiential learning*) di SMA Islam Batu”. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh I. R. S Munif dan Mosaik (2009) pada kelas V SD yang berjudul Penerapan Metode *experiential learning* pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam empat siklus. Teknik pengumpulan data hasil belajar kognitif dengan post test, afektif dengan

angket, dan psikomotorik yang diperoleh dari lembar pengamatan. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan metode *experiential learning* dalam proses Pembelajaran sains IPA dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD setelah diterapkan metode *experiential learning*. Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar evaluasi kognitif yang diberikan setiap akhir pertemuan, lembar angket siswa yang diberikan pada awal dan akhir pembelajaran, lembar observasi pada saat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *experiential learning* dalam Pembelajaran sains IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa pada tiap siklusnya.

Penelitian I. R. S Munif dan Mosaik relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menerapkan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Selain itu dalam penelitian ini evaluasi yang dilakukan juga pada kompetensi siswa yaitu, kognitif, psikomotor, dan afektif. Pembedanya adalah penelitian I. R. S Munif dan Mosaik penerapan metode *experiential learning* pada pembelajaran sains IPA, sedangkan penelitian ini penerapan metode *experiential learning* pada pembelajaran matematika.

Selain merujuk pada penelitian I. R. S Munif dan Mosaik, penelitian ini juga merujuk pada penelitian D. A. Sholihah dan Ali Mahmudi dengan judul “Keefektifan *experiential learning* Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar”. Perbedaan penelitian D. A. Sholihah dan Ali Mahmudi bertujuan untuk menentukan keefektifan penerapan model *experiential learning* dan menentukan mana yang lebih efektif antara model *experiential learning* dan

pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar ditinjau dari prestasi belajar dan apresiasi siswa terhadap matematika. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) bidang studi Matematika dan untuk menganalisis hasil pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa kelas XI IPA SMA Islam Batu. Persamaannya yaitu penerapan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) pada pembelajaran matematika.

